GRATUITA

creativefuturegames.es

FEBRERO 2019 N 74



ANALISIS

RESIDENT EVIL 2 REMAKE

LA PESADILLA DE RACOON CITY

ANALISIS

KINGDOM HEARTS III

EL RESURGIR DE LOS PORTADORES

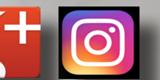
ANTHEM™

LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

PANDEMY Z • SOULCALIBUR VI • FARMING SIMULATOR 19 • INGLORIOUS

EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN   



DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANTONIO FERNANADEZ

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO MARTINEZ



CREATIVE FUTURE GAMES Nº74

FEBRERO 2019

LA REVOLUCIÓN DE LOS ESPORTS. HOY EN DÍA NO PODEMOS HABLAR DE VIDEOJUEGOS SI NO HABLAMOS DE COMPETITIVIDAD, DE CAMPEONATOS, DE MULTIJUGADOR, DE EQUIPOS, DE GAMER, DE TODO LO QUE ENVUELVE EL MUNDO DE LOS ESPORTS. CADA DÍA SON MÁS LOS JUEGOS Y LAS FRANQUICIAS QUE HAN CAMBIADO SU ESTILO O QUE HAN AÑADIDO MODOS DE JUEGOS PARA QUE ESTOS SE CONVIERTAN EN UN REFERENTE MULTIJUGADOR. YA SABEMOS DESDE HACE MUCHOS AÑOS QUE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO MUEVE MUCHO DINERO, PERO AHORA NO SOLO HA CRECIDO SINO QUE HA NACIDO UN NUEVO OBJETIVO PARA MUCHOS DE LOS JUGADORES, Y NO ES OTRO QUE SER LOS MEJORES GAMERS Y ADEMÁS DE JUGAR A SUS JUEGOS FAVORITOS GANAR DINERO, ¿SOIS VOSOTROS UN GAMER COMPETITIVO? CON ESTO INCLUSO HAN NACIDO NUEVOS PUESTOS DE TRABAJO COMO JEFES DE EQUIPO, ENTRENADORES, ESPECIALISTAS EN ESPORT Y MUCHOS MÁS PERO ESO MEJOR LO DEJAREMOS PARA OTRO DÍA PORQUE ES OTRO MUNDO MUY AMPLIO, ASÍ QUE OS DEJO CON LA REVISTA ANTES DE QUE OS PONGAIS CON OTRA PARTIDA.

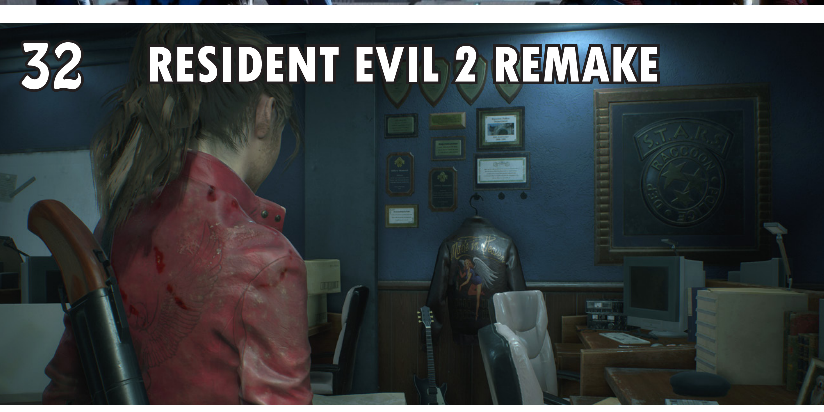
Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

REPORTAJES

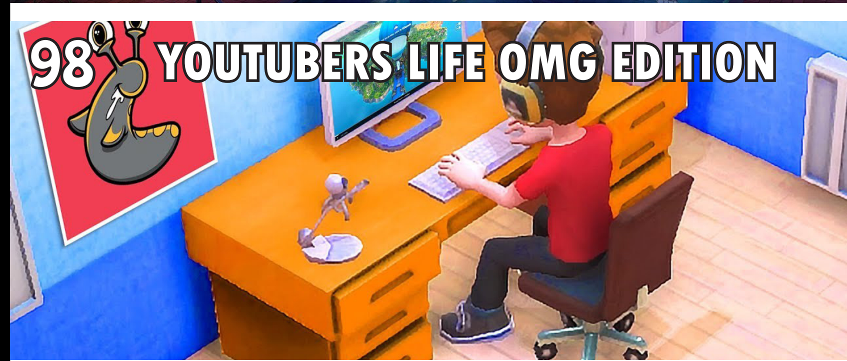
ANALISIS

48 FARMING SIMULATOR 19







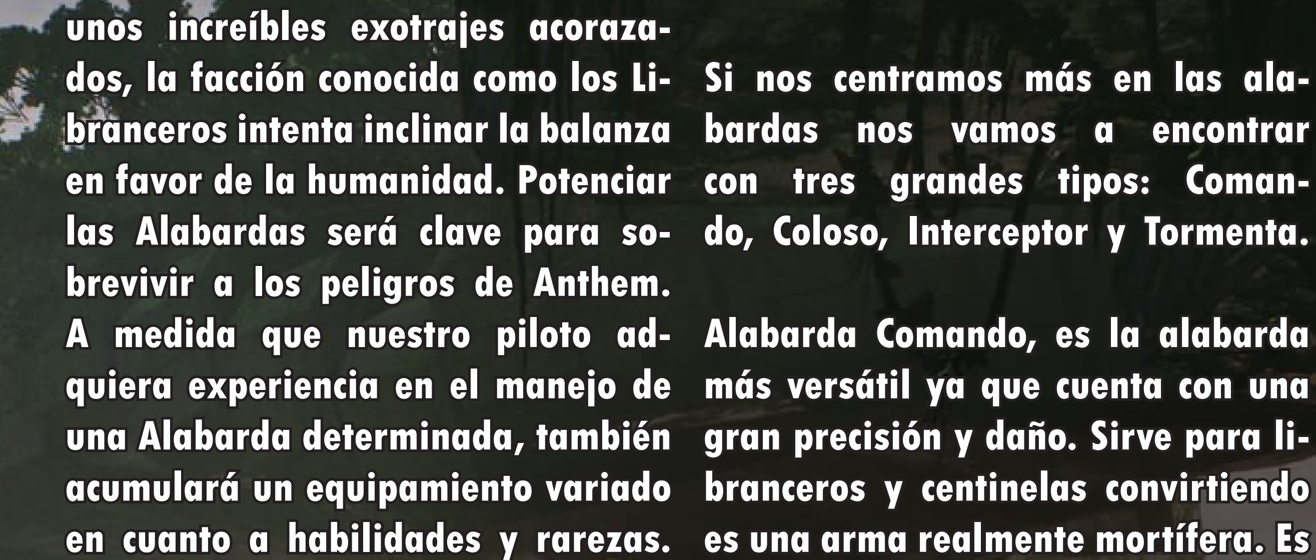


ANTHEM™

LAS TRAZAS DE UN MUNDO INACABADO

Queda muy poquito para el lanzamiento de la gran apuesta de BioWare Ahthem, ya que verá la luz a finales de este mes de febrero para Playstation 4, Xbox One y PC

Anthem cuenta la historia de un universo en el que la humanidad lucha por sobrevivir en un salvaje entorno plagado de amenazas de un mundo inacabado donde los Dioses decidieron desaparecer antes de terminarlo. Equipados con Alabardas, unos increíbles exotrajes acorazados, la facción conocida como los Libranceros intenta inclinar la balanza en favor de la humanidad. Potenciar las Alabardas será clave para sobrevivir a los peligros de Anthem. A medida que nuestro piloto adquiera experiencia en el manejo de una Alabarda determinada, también acumulará un equipamiento variado en cuanto a habilidades y rarezas.



Si nos centramos más en las alabardas nos vamos a encontrar con tres grandes tipos: Comando, Coloso, Interceptor y Tormenta.

Alabarda Comando, es la alabarda más versátil ya que cuenta con una gran precisión y daño. Sirve para libranceros y centinelas convirtiendo es una arma realmente mortífera. Es

bueno tanto atacando como defendiendo. Como habilidades especiales cuenta con Maza de Choque (una vara eléctrica portátil perfecta para el cuerpo a cuerpo) y Lluvia de misiones de amplio espectro (una ráfaga de misiones perfecta para atacar a varios enemigos en movimiento).

Alabarda Coloso, la más grande de todas. Es útil y devastadora contra pequeños ejércitos ya que es la única alabarda capaz de manejar armas pesadas. Como habilidades especiales cuenta con Lanzallamas (no hay mucho que explicar aquí) y Mortero de alta potencia (Un proyectil explosivo ideal para destruir una zona y a todos los enemigos que estén ahí).

Alabarda Interceptor, si te gusta la rapidez no dudes en elegir esta. La interceptor nos será muy útil si queremos acercarnos al enemigo rápidamente y comenzar con el daño. Acercarse, atacar y escapar, será su estrategia. Como habilidades especiales cuenta con Baliza de objetivo (haremos que un enemigos sea un objetivo más fácil para nuestros aliados) y Bomba de Veneno (Una bomba que abrasará enemigos cubriendolos con ácido).

Alabarda Tormenta, es la alabarda que será la encargada de los ataques a distancia. La Tormenta canaliza la energía pura del Himno a través de sus glifos para flotar sobre el campo de batalla e infligir daño. Como habilidades especiales cuenta con Cristales de hielo (dispara cristales helados que congelen lentamente todo) y Tormenta elemen-



tal (invoca un torrente de energía que asola la zona de actuación… y a cualquier enemigo que entre en él).

Exploraremos el mundo y completaremos misiones para cumplir nuestro deber como librancero. El Vigía cada vez está más cerca de controlar el poder del Himno. Si lo consigue, puede ser el fin de los habitantes de Fuerte Tarsis. Para desbaratar su planes, tendrás que explorar el mundo y aceptar diferentes misiones y tareas. A medida que avancemos en el juego no vamos a encontrar con todo tipo de misiones. Las misiones están compuestas de distintas actividades, como silenciar reliquias moldeadoras, rescatar a personas en peligro y enfrentarte a hordas de escaras o bestias colosales.

Contará con Los baluartes, zonas particularmente difíciles de completar en las que estaremos obligados a dar lo mejor de nosotros barriendo a hordas de enemigos y completando objetivo tras objetivo para avanzar en la misión hasta alcanzar la batalla final. Tras haber despejado un baluarte, podréis regresar a Fuerte Tarsis y reclamar las recompensas que hayáis obtenido por el camino.

Por otro lado está el mundo abierto y el libre albedrío. Podrás vagar por el mundo en búsqueda de recompensas y aprender nuevas habilidades, e incluso es posible que te topes con una horda de temibles escaras o que te encomienden la labor de silenciar una reliquia moldeadora que se ha vuelto inestable.

Para finalizar deciros que el juego cuenta con una edición especial llamada Edición Legión del Alba de Anthem. Esta edición especial contará con exclusivas Alabardas de la Legión del Alba, los legendarios guerreros que precedieron a los Libranceros y el arma exclusiva Luz de la Legión.



SED, HAMBRE, INFECCIÓN Y SANGRE LLEGAN CON ESTA PANDEMIA Z

Un juego de zombies con mucho tirón

Dentro de unos días Pandemy Z: Global Survival estará como Early Access, disponible para iOS y Android donde nos pondremos en la piel de un personaje donde se mezcla la gestión de recursos centrados en la geolocalización en el mundo real y un simulador de supervivencia Zombie. Pandemy Z: Global Survival está siendo desarrollado por el estudio Barcelonés Wiggin Industries, un proyecto de Robert Aguilar y Edgar Munté. En el juego formaremos parte de una de las 4 facciones que conviven no muy

>>

pacíficamente (de las cuales no tenemos más información aún) donde a través de un test psicológico sabremos en qué facción encajamos mejor.

Gráficamente, el juego apostará por un diseño tridimensional en Low Poly con toques de cómic.

“Nuestro objetivo es crear un reflejo de nuestro mundo donde la inmersión del jugador sea total. Queremos que sientas que estás luchando por tu supervivencia y por eso apostamos en factores como, saquear comida, encontrarla o incluso robársela a otros.” ha afirmado Robert Aguilar, Cofundador de Wiggin Industries. ““La música es también un elemento clave en Pandemy Z siendo definida por diferentes parámetros y adaptándose a cada momento basándose en tu entorno, estado de salud físico e incluso mental, está siendo compuesta por Carlos Viola.”

El sistema de ataque irá mejorando según subimos de nivel. De esta forma, tanto nuestra capacidad de equipaje, ataque, defensa e incluso velocidad mejoran progresivamente. Por el contrario, la calidad y dificultad de materiales subieran con nosotros , por lo que avanzar en el juego significa estar más y mejor preparados para el futuro: ser más rápidos, resistir golpes cada vez más numerosos y duros, e incluso tener la capacidad de llevar objetos más duraderos, más beneficiosos y también armas más letales. Si os parece poco complicado, se unirá a ello los factores de peso y alimentación que irán directamente relacionados con la forma de cuidar a nuestro personaje. Para esto usaremos los Buff o Debuff, que nos ayudarán a equilibrar las estadísticas del nuestro personaje.

No estaremos solos en esta aventura, nos iremos encontrando con supervivientes que podrán acompañarnos para darnos puntos extra tanto en ataque como en defensa y nos ayudarán a mantener los nodos libres de zombis y controlados por nuestra facción.Existe un número limitado de acompañantes para los niveles iniciales, pero podremos aumentarlos siempre que ayudemos a otros supervivientes a completar sus objetivos. Aunque hay un problema y es que aunque nos den ventajas, pueden morir y eso si que nos dolerá a las estadísticas.

En las próximas semanas es posible que tengamos más información sobre el juego, por el momento no podemos contaros más pero por lo que hemos visto parece que va a ser un juego que dejará huella.

WIGGIN INDUSTRIES





ROQUETAS GAMING SHOW

Los videojuegos han parado en la tierra de Almería, y más exactamente en el municipio costero Roquetas de Mar para mostrarnos la gran feria de videojuegos Roquetas Gaming Show.

Esta es posible que sea la primera de muchas otras que están por llegar porque tanto la afluencia como el contenido ha sido de diez. Para los que os lo hayáis perdido este evento deciros que fuera muchos los concursos y campeonatos que se disputaron durante los tres días que duró. Entre estos hubo campeonatos hubo juegos tan sonados como Crash Royale, Dragon Ball o el gran esperado, Fornite donde se dieron más de 4000€ en premios..

Además estaban habilitadas zonas donde echar unas partidas libres entre amigos o con gente que asistió al evento. Entre los juegos disponibles tuvimos Fifa 19, Super Smash Bros, Mario Kart 8 Deluxe y Pokemon.

No solo iba la cosa de jugar si no que también había varios puestos donde comer o comprar algún que otro objetos como muñecos Pop, camisetas personalizadas o figuras de todos los tipos e incluso hasta unas sesiones de firma de libros.

No faltaron las charlas y por supuesto los talleres donde

>>





MÁS DE 10.000 PERSONAS ACUDIERON A ESTE GRAN EVENTO








VIERNES
TARDE
TARDE
CLASIFICATORIO #1
CLASIFICATORIO #2
MAÑANA
MEDIODÍA
TARDE
TARDE
DOMINGO
PlayStation




DEADPOOL
ARCADE MUG
20€



vimos algunas muy interesantes como “Salidas Laborales en los E-Sport” impartida por la Almería eSports Academy, Robótica para Todos, el taller impartido por Pixelodeon 3D sobre Impresión 3D, y la mesa redonda “Qué significa ser jugador profesional de videojuegos” entre otras.

Un punto muy interesante, es que en este evento se presentó la primera guía de seguridad para gamers, creada por La Policía Nacional y MAD Lions E.C., uno de los clubes de esports más relevantes de España. Con una estadísticas de 15 millones de jugadores en un sector que factura sobre los 1400 millones de euros es importante contar con una seguridad y por eso vaya el hashtag #SeguridadGamer se presentó esta guía. No vamos a relataros todos los puntos de la guía en este articulo pero si deciros los diez puntos que engloba: Privacidad, Ciberacoso, Machismo, Grooming, Phishing, Mensaje de remitentes sospechosos, Conectarse a redes conocidas, Accesos compartidos, Vida sana y equilibrada, y Separación de lo virtual y lo real.

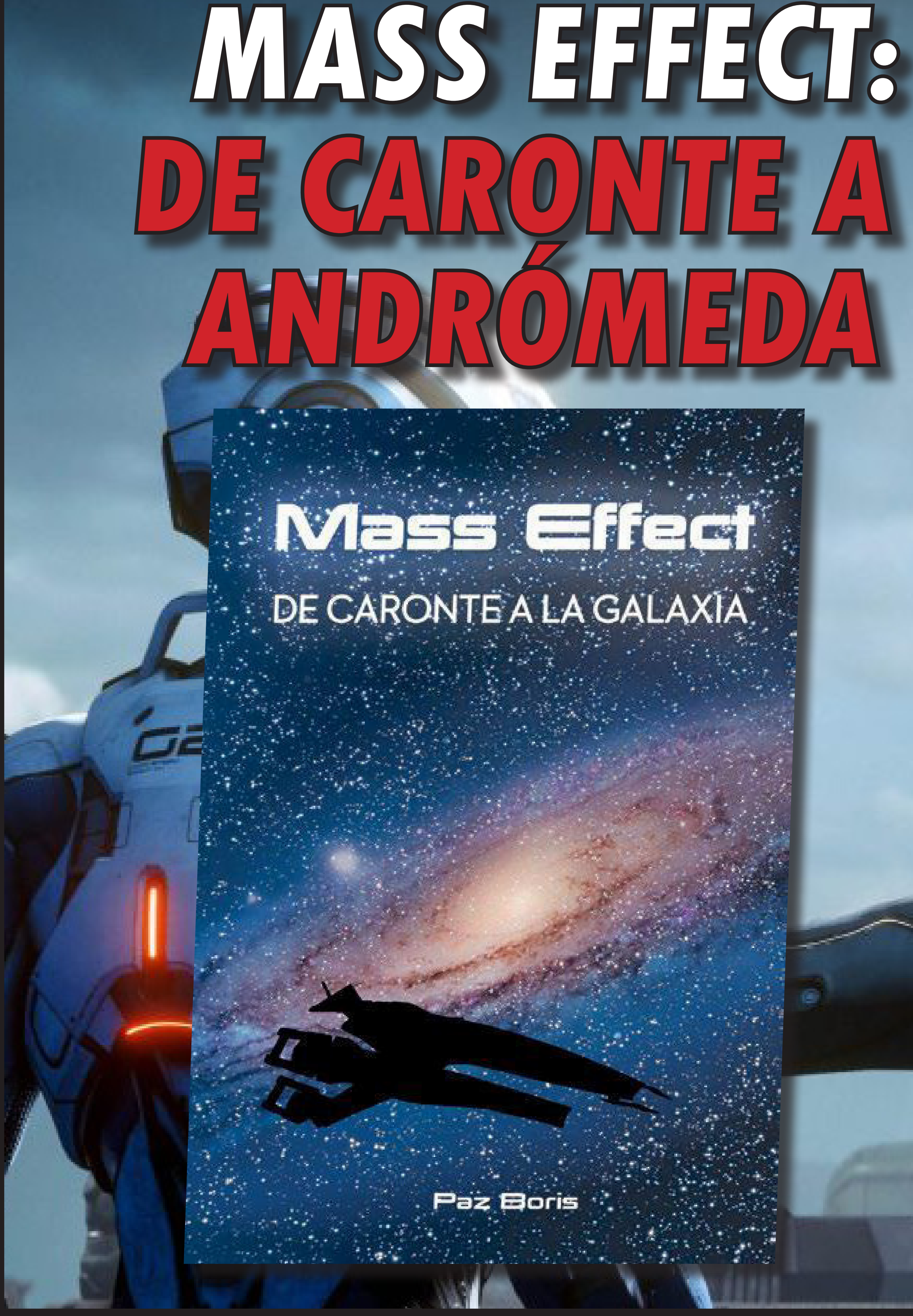
Como toda feria no faltaron los Cosplay que no solo acompañaron para dar ambiente al Roquetas Gaming Show, sino que además hubo un concurso y por supuesto gente conocida dentro del mundo Gamer. Como famosos tuvimos la suerte de contar con la presencia de famosos del mundillo como AnikiloGamer, TheCrazyHaacks, Eldelabarrapan, Cyclo o Zarcort.

¡El baile y la música no podían falta! Nos encontramos con varios posibilidades para los que le gusta mover el esqueleto: Random Play Dance, Concierto Rid3er, Exhibiciones de baile, juegos, K-poper love, y hasta un concierto de Zarcort, Cyclo y Piter-G.

Para resumir podemos decir que Roquetas Gaming Show superó todo lo esperado, una gran asistencia por parte de la gente tanto de Almería como de todas partes de España, una enorme variedad de actividades, muchos premios, regalos, tiendas, sorpresas y gente conocida de este mundo, lo único que podría pedir más es que ya se esté preparando la segunda edición de esta brillante feria de videojuegos.



MASS EFFECT: DE CARONTE A ANDRÓMEDA



Mass Effect: De caronte a andrómeda nos cuenta todo el mundo que envuelve a esta gran saga de Bioware llamada como él mismo donde nos encontraremos desde los comienzos del proyecto a la personalidad de cada uno de los personajes

Gracias a Dolmen Editorial y a su escritora Paz Boris tenemos esta obra maestra que entra en profundidad para sumergirnos en la galaxia donde conoceremos todos los rincones que alberga Mass Effect. La obra está en el mercado desde finales del pasado año con una maquetación edición cartoné con doscientas cincuenta páginas a todo color con las que no podremos perdernos ni un detalle dentro de la gran cantidad de contenido visual que nos ofrece.

Su escritora, Paz Boris, es periodista especializada en videojuegos y amante declarada de Mass Effect. En este “viaje a las estrellas”, como ella misma lo define, se busca transmitir a través de varias decenas de miles de líneas una aventura en la que tanto seguidores como neófitos puedan conocer los motivos que hacen grande a la franquicia de RPG y acción de BioWare.

Para los que ya conocéis el mundo de Mass Effect, o más bien los mundos que nos muestran, habéis dado con el lugar ideal para conocer a fondo todo sobre esta galác-



tica saga. Leeremos sobre los planetas, sobre las razas, sobre la historia de cada juego, sobre la historia de la compañía, sus piedras en el camino, sus logros, todo sin dejarse nada en el tintero. Con esto que hemos dicho no penseis que está pensado solo para los seguidores de la saga, no os equivoqueis porque incluso es tanto o más interesante para los que quieren comenzar porque se encontrarán con detalles y secretos que nunca hubieran descubierto y enlazado y Mass Effect: De caronte a andrómeda se convertiría en el prólogo de las aventuras que van a vivir jugando a los juegos.

Nada más comenzar con el libro apreciamos el gran trabajo de investigación que ha realizado su autora para darnos tantos detalles que incluso los creadores del juego se sorprenderían al leer.

Nos ha gustado mucho cómo se va narrando todo, de manera que se va hilando de tal forma que cada vez quieres saber más y que cada paso que cuenta en la historia nos sorprende más que el anterior.

Libros como este, o como Assassins's Creed: Los Secretos de la Hermandad e incluso Inventando Hyrule, nos gustan mucho más que otros libros que solo buscan contar un historia paralela basada en una saga de videojuego en particular o ampliar una rama de estos por un sitio que de otra forma nunca llegaríamos a conocer. Pero, ¿porque nos gusta más? Porque nos ayuda a profundizar en lo que conocemos, o en lo que pensamos que conoce-



mos porque son tantas las referencias que unen distintos puntos de las historias, detalles que no nos habíamos fijado de los personajes que nos hará sentirnos desconocedores de todo. Por ese motivo se hace tan interesante este libro, porque nos cuenta todo, lo enlaza de manera que no perdamos el hilo y sobre todo, nos ilustra con un gran mapa que al concluir el libro tendremos una visión totalmente distinta sobre la épica saga Mass Effect.

Para concluir deciros que podreis encontrar más informacion sobre el libro en la página oficial de la **Dolmen Editorial**:

https://dolmeneditorial.com/tienda/mass-effect-de-caronte-a-la-galaxia/

Y por supuesto que os recomendamos que leais otros reportajes de libros también basados en videojuegos que hemos realizados en números anteriores de Creative Future Games:

Inventando Hyrule
https://issuu.com/home/published/creative_future_games_68_marzo_2018

IndieGzine 101 juegos indie imprescindibles
https://issuu.com/home/published/creative_future_games_68_marzo_2018

Assassins's Creed: Los Secretos de la Hermandad
https://issuu.com/home/published/cfg65_mayo_2017r

Más de 70 números publicados





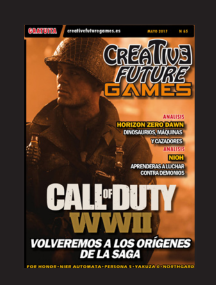






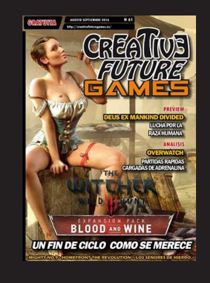






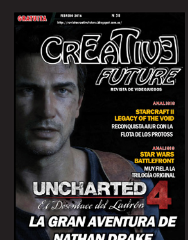






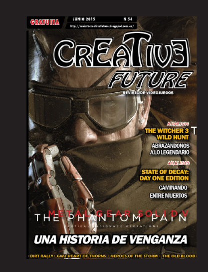


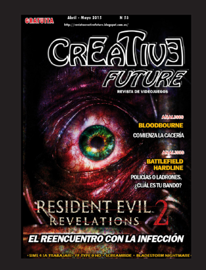


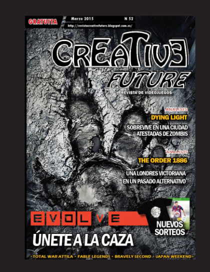








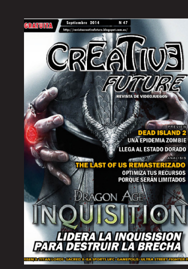






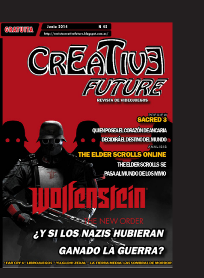
























































































ATRAPADOS EN LA GRAN CIUDAD

En 1998 las calles de Racoon City vivieron una terrible invasión de zombies que pusieron en riesgo la vida de todos los ciudadanos y de nuestros dos protagonistas, Claire y Leon, que ahora han vuelto de nuevo a revivir esta pesadilla con un nuevo lavado de cara

Resident Evil 2 pertenece a una de las sagas más conocidas dentro del Survival Horror, y es que después de una serie de rumores de si finalmente podríamos ver un Remake al final nos sorprendiendo sacándolo a la luz, y ya sabemos como de alto está el listón para llegar a la altura del original que ha logrado mantenerse a su nivel.

Nuestros protagonistas, Claire y Leon se dirigen a Racoon City por diferentes motivos, ella para buscar a su hermano Chris y él para iniciarse en el mundo laboral como policía, sin embargo, una sorpresa les espera al llegar, las calles están destrozadas, personas muertas se encuentran en la calzada y grupos de zombies merodeando por la zona. Con este hilo argumental comienza esta aventura de supervivencia en tercera persona, donde aparte de gastar el mínimo número de balas para poder enfrentarnos a enemigos más poderosos, tendremos que usar nuestro ingenio para abrirnos camino.

>>

Se nos da opción de con quien de los dos queremos empezar la historia, la mayor parte del contenido es igual, sin embargo, hay algunas diferencias de escenas, además sumando que una vez finalicemos se abre la opción de nueva historia 2 que añade algunos elementos, lo que hace que Resident Evil 2 Remake se convierta en un título muy rejugable.

Su jugabilidad es muy parecida a lo que lleva mostrando la saga. Tendremos que explorar para tener munición o elementos claves que después tendremos que combinar, seguido de puzles no muy difíciles. Si jugamos en modo fácil tendremos la opción de apuntado asistido. Es importante que se explore lo máximo posible, ya que es vital no carecer de recursos. Habrá momentos en que nos veamos rodeados de un gran número de zombies siendo la mejor opción huir como podamos y no quedar-





LA PESADILLA DE RACOON CITY

>>



nos a intentar acabar con ellos.

Cuenta con coleccionables, como unas pequeñas figuras que tenemos que disparar o los documentos que aportan información de todo lo sucedido. Si nuestra vida se ve debilitada siempre podemos mezclar hierbas para regenerar nuestra salud, cuantas más hierbas diferentes mezclemos mejor será el resultado. Y no puede faltar claro está uno de los elementos que hacen característica a esta saga y que la han adaptado para nuevos jugadores, la máquina de escribir la cual no necesita esta vez que midamos nuestros guardados (en el método clásico había que conseguir cintas de tinta para poder hacerlo), salvo que elijáis el un específico modo de juego que habilita el uso de estas cintas, y el baúl donde guardar nuestros objetos. Desde el primer momento vais a estar volviendo a revivir aquella aventura a la que jugasteis hace años atrás con unos gráficos que dejan impresionados a cualquiera, donde aparecen sus protagonistas más destacados.

Resident Evil 2 Remake se propone hacérnoslo pasar mal, con munición contada y grandes grupos de zombies, añadiendo un nuevo enemigo, Mr X, que ya se ha ganado el odio de todos los jugadores. Éste de dedicará a hacernos la vida imposible persiguiéndonos por el escenario para poner fin a nuestra vida, sin poder estar a salvos incluso en las zonas de guardado. Convirtiéndose la mejor táctica en correr y cambiar de caminos hasta perderle la pista. No pueden faltar enemigos emblemáticos como los perros zombies o los dickers.

Se ha intentado mantener casi todo como se reflejaba en su antecesor, y es que visualmente la comisaria es una bella y temible

EL RETORNO DE CLAIRE Y LEON

GENERO: SURVIVAL HORROR	PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CAPCOM

18 www.pegi.info

RESIDENT EVIL 2 REMAKE		HISTORIA	9.2
GRAFICOS	9.2	MUSICA	9.2
JUGABILIDAD	9.2	TRADUCCION	10

NOTA 9.3



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

estructura que quedará retenida en nuestra retina, justo a su banda sonora acompañada del gruñido de los zombies. Calles asumidas en el caos donde podremos ver coches destrozados, solitarios callejones y el sonido de las alarmas.

Como recompensa una vez logremos sobrevivir a diversas etapas dentro de la historia se nos irá desbloqueando material, como la incorporación de nuevos trajes. La duración de cada historia dependerá de la soltura que tengamos a la hora de movernos entre los escenarios y de superar los obstáculos. Pero podríamos decir que en general se puede pasar cada parte aproximadamente en 6 horas cada una.

Para contentar a los jugadores, Resident Evil 2 Remake cuenta con voces en castellano, las cuales se mantienen en juegos anteriores. Podemos añadirles subtítulos o jugar incluso con las voces originales.

Capcom nos muestra un remake que conserva su esencia y añade mejorías, demostrando que Resident Evil 2 Remake es un conjunto de buenas decisiones.

CONCLUSIÓN

Resident Evil 2 Remake es una increíble nueva visión de su antecesor que logra mantener su esencia viviéndolo de un modo diferente que nos lo hará pasar lo peor posible.



SUMERGIDOS EN LA OSCURIDAD PARA VOLVER A ENCONTRAR NUESTRA LUZ

La luz de los mundos se ha vuelto a unir una vez más para superar la interminable oscuridad que acecha con robarnos nuestros corazones

Años habían pasado desde que Kingdom Hearts 2 había salido a la luz y su posible secuela había quedado finalmente en el olvido debido al silencio continuo de todos sus seguidores, sin embargo, en el momento menos esperado Kingdom Hearts 3 empezó a dar acto de presencia resurgiendo a todos los seguidores que ansiaban con ganas la llegada de este título. Y es que Kingdom Hearts (lanzado en 2002) consiguió convertirse en una saga querida por muchos jugadores en todo el mundo debido a su carácter personal.

Kingdom Hearts 3 es un juego de rol en tercera persona desarrollado por Square Enix que cuenta con la participación de Disney puesto que Sora, nuestro protagonista y portador de la llave espada acompañado de Donald y Goofy visitarán mundos Disney para liberarlos de la oscuridad.

Jugablemente no ha dejado atrás ninguna de sus características como los vínculos en los que invo-

>>

camos personajes de Disney que vienen a ayudarnos en mitad del combate, añadiendo además su toque que le identifica como un nuevo título, como es la opción de que nuestra llave espada se convierta en otra arma (martillo, pistola…) cuando llenamos el medidor y siempre escogiendo la opción que se nos desbloquea en el botón triángulo. Cada llave espada tiene sus propias características y poderes especiales, por lo que podremos ver multitud de diferentes ataques. Podremos mejorar nuestras llaves espadas con objetos que consigamos por el camino e incluso equiparnos con hasta tres llaves espadas diferentes que podemos ir alternando en los combates.

Junto a la habilidad de nuestra arma aparecen las llamadas "atracciones" que son ataques especiales que se pueden activar fácilmente y son muy divertidas haciendo que el combate sea mucho más fácil, un punto que puede ser a favor o en contra dependiendo de lo que busque el jugador, y es que ahora Sora, que ha dejado de ser un iniciado, es tan poderoso que no cuesta mucho avanzar a través del camino.

Como todo buen RPG iremos subiendo de nivel con la experiencia que obtengamos al derrotar a los enemigos y así desbloquear nuevas habilidades y aumentar nuestros atributos. Y es que Kingdom Hearts nunca ha querido dedicarse a profundizar en un sistema complejo, si no en ofrecernos diversión de un modo fácil y frenético. Y sí, ahora nuestro protagonista tiene la habilidad de correr por las paredes, dándonos oportunidad de buscar pasillos y caminos diferentes para encontrar objetos.

La nave gumi, querida por muchos y odiada por otros ha vivido un cambio en su sistema, ahora se nos ofrece un modo de exploración en el que tendremos que enfrentarnos a enemigos y encontrar tesoros. Podéis seguir personalizando vuestra nave mediante plantillas o por creación propia desde cero.

Los coleccionables se han vuelto un poco más divertidos, y ahora tendremos que ir sacan-





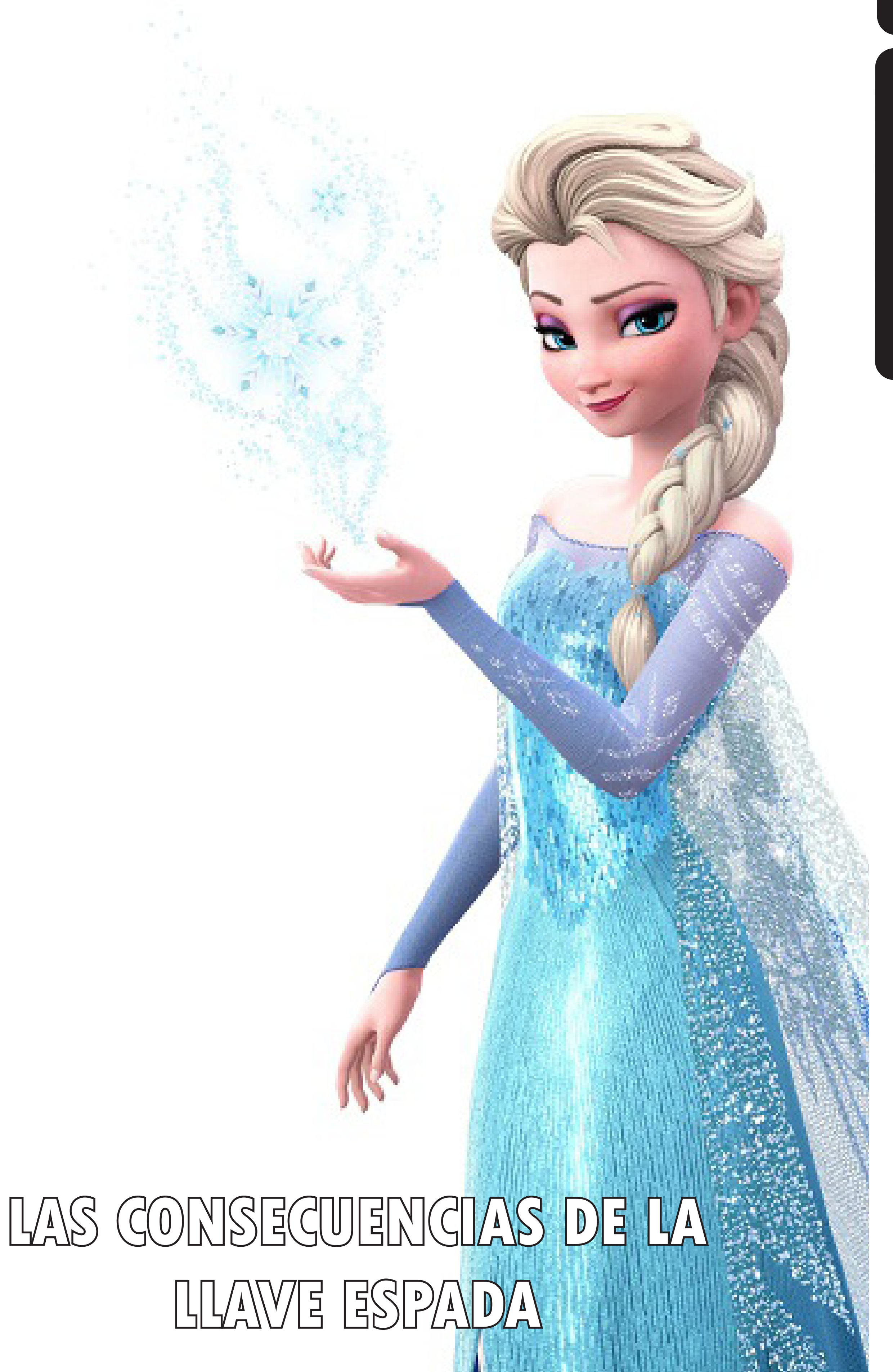
do fotos a símbolos que recrean la cabeza de Mickey.

No os preocupéis, tendréis horas de diversión acompañados de multitud de minijuegos, uno de ellos recrea diversos estilos de juegos clásicos que os harán engancharos durante horas y dando un toque diferente con respecto al estilo de juego original.

Podríamos tirarnos horas hablando de la recreación tan maravillosa de los personajes y de los mundos Disney que nos hacen vivir la aventura como si estuviéramos dentro de una de nuestras películas favoritas rodeado de carisma por cada esquina. Cada detalle ha sido cuidado para hacernos sentir uno más de la aventura.

Gráficamente Kingdom Hearts 3 ha vivido una evolución desde su primera evolución, mostrándonos unos personajes más vividos y más crecidos que les ha provocado un espectacular cambio. En uno de los mundos donde nos sorprende de más su evolución es en el de Piratas del Caribe donde el diseño de los personajes y del mundo en general dejan con la boca abierta, acompañados de una banda sonora que sigue manteniendo temas antiguos y ofreciendo a su vez nuevos haciéndose ver que no puede dejar su esencia con esas canciones que siempre nos recordarán que estamos en Kingdom Hearts. De este modo parece que nunca olvidaremos esa sensación que tenemos cada vez que jugamos a un título de la saga.

Algunos personajes volverán a hacer aparición, aunque se echa de menos la aparición de otros tantos que fueron importantes en el desarrollo de la trama en anteriores títulos. Su forma de ir contándonos su historia y los acontecimientos es perfecta, puesto que al principio se basa en ir a los diferentes mundos, cada uno con su propia historia, pero a su vez constándonos algo de lo que realmente está ocurriendo, y una vez finalicemos de explorar



LAS CONSECUENCIAS DE LA LLAVE ESPADA

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 3			
NOTA 9.5		HISTORIA	9.5
GRAFICOS	9.5	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.5	TRADUCCION	10

PEGI 12 www.pegi.info

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

s los mundos todo empezará una continuación de sucesos va resolviendo todos los acer- de un modo mucho más fácil tendible con respeto a otras s donde a veces llegaba a ser oco caótico toda la informa- proporcionada. Eso sí, al fi- iempre es bueno haber juga- a otros anteriores títulos de la para poder entender toda la plejidad de Kingdom Hearts.

mente, Kingdom Hearts 3 es un conjunto de muchas cosas buenas (también tiene sus cosas malas, pero quedan muy abajo con respecto a lo bueno) que ha sabido mantener uno de los pun- tos vitales de su saga que ha sido la importancia de la amistad, que, gracias a ella, a estar unidos, han podido superar todas las adversi- dades. Y es que cada vez que se reúnen entre ellos no podremos dejar de sonreír nosotros mismos, porque al final nosotros también somos protagonistas de este viaje.

CONCLUSIÓN

Kingdom Hearts 3 es todo lo que se esperaba y más de esta pequeña gran aventura que todo el mundo esperaba con ansias. La magia de sus personajes y argumento nos hace vivir una aventura única e inolvida- ble que siempre quedará en nuestros corazones.



UN COMPLETISIMO SIMULADOR QUE NOS ENSEÑARÁ TODO SOBRE CULTIVAR

Estamos ante el simulador de agricultura más completo de la franquicia que cuenta con una revisión completa del motor gráfico y una experiencia más profunda.

Tras el vacío hueco que tuvo durante unos años el género de la simulación en las consolas por el tema de que el mando no podía sustituir al teclado y el ratón comenzaron a sorprendernos los primeros simuladores. Con estos llegaron más y más de todo tipo de subgéneros como en este caso de agricultora aunque contamos con otros de fórmula 1, deportivo, trenes y muchos estilos más.

Hoy en día este género podemos decir que es uno de los más potentes en las consolas porque son muchos los juegos que llegan, y bastante tan buenos como es este Farming Simulator 19.

Farming Simulator 19 no es solo una continuación en la franquicia de este juego sino que va más allá porque además de mantener lo que ya habíamos visto, y ofrecernos muchos más contenido como pueden ser nuevas marcas, cultivos o animales, nos ofrece algo mucho mejor, y esto es una reforma a base de feedback por parte de la comunidad. La comunidad es un filón que hoy en día no se puede dejar de lado porque al final es ella la que sigue al juego, la que lo empuja y lo envuelve por lo que si la escuchamos podemos hacer que nuestros productos crezcan además de ofrecer lo que realmente la comunidad quiere, y en Giants Software saben muchos sobre eso por lo que este juego crece con la comunidad y por ello estamos ante el mejor juego de la saga.

Como ya sabéis no es un juego con historia sino con trayectoria. En muy resumidas palabras nuestros objetivos serán preparar el terreno o comprar animales, hacerlos crecer, cosechar las plantas o darles de comer a los animalitos, vender, invertir y repetir con las posibilidades de ir ampliando nuestro terreno con nuevo material agrícola. Podemos comenzar con material y poco dinero o con mucho dinero pero nada de material, vo-



sotros elegís pero cada una de las opciones son interesantes de jugar y un completo reto que superar.

Si queréis hacerlo bien no solo debemos tener el mejor material y cultivar todo de la forma correcta, o cuidar bien de los animales que vamos a vender, sino que además deberemos ser inteligentes y adelantarnos al mercado, será un imprescindible estudiar el mercado y producir los productos más demandados. Farming Simulator 19 tiene un fuerte, y es su gran libertad de juego. Tendremos que crear nuestro gran espacio de trabajo y conseguir dinero para avanzar más y más pero para ello se nos da todo, y se nos deja hacer lo que queramos. Esto siempre nos ha gustado en la franquicia porque son mínimas las trabas que nos marca en el camino con lo que hace que jugar siempre sea una delicia.

Si hablamos de vehículos, contamos con la lista de vehículos más extensa hasta la fecha. Como siempre todos estos vehículos estas recreados al dedillo, cuidando todos los detalles para que sean exactamente igual que sus homólogos en la realidad, y como novedad esta vez incluye por primera vez John Deere, la empresa de maquinaria agrícola más grande del mundo además de muchas ya conocidas como Case IH, New Holland, Challenger, Fendt, Massey Ferguson, Valtra, Krone, Deutz-Fahr y muchos más. Todas estas marcas suman más de trescientos vehículos, y si sumamos las herramientas que están fielmente reproducidas hacemos una lista con más de cien marcas. Si nos centramos en las nuevas máquinas de John Deere hablamos de una serie de legendarios tractores y equipamiento, Farming Simulator 19 trae todos los vehículos de las series 6M, 6R,



7R, 8R y 8RT junto a las cosechadoras T560i y S790. No solo llegan vehículos de esta marca ya que contamos con nuevos vehículos de otras marcas como as cosechadoras de algodón Case IH Module Express 635, los remolques de algodón, remolques de caballos y muchos más.

En lo referente a la jugabilidad contamos con nuevas actividades agrícolas. Como novedades en lo referente a los 'recursos' disponemos de cultivos con algodón, cultivos con avena, y la posibilidad de montar caballos para recorrer nuestros terrenos. Este nuevo animal no solo será un entretenimiento sino que también se puede entrenar para venderlos, aquí todo es producto y por tanto hay que aprovecharlo.

El apartado gráfico ha sido mejorado. Ahora disponemos de efectos más espectaculares e inmersivos. Además disponemos de nuevos entornos estadounidenses y europeos. Como siempre todo el material que nos encontramos desde las cosechadoras a los tractores siempre se han cuidado y siempre han brillado por su gran cuidado a la hora de crearlos, pero hasta ahora el entorno dejaba un pelín que desear y esta vez, con este nuevo motor, esto ha cambiado y ha puesto todo en un nivel mucho más elevado consiguiendo que vivamos una experiencia única. En cambio sigue flojeando en otros puntos de este apartado como la iluminación, o los efecto de elementos como puede ser el humo, algo irrealista todavía.

Si lo que más te gusta es jugar online, con Farming Simulator 19 podemos tener una granja comparti-



GENERO: SIMULACIÓN	PLATAFORMA: PS4, XB1, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: GIANTS SOFTWARE



NOTA 8.8

FARMING SIMULATOR 19		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.5	MUSICA	7.8
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	9.5



REALIZADO POR BIBI RUIZ

da con hasta dieciséis jugadores. Ya os aviso que es mucho más entretenido que ir solo porque nos iremos repartiendo el trabajo y será muy divertido. No solo colaborar es una opción, ¿Porque no competir entre amigos? Una posibilidad que amplía la diversión que ya nos ofrece el juego en el modo offline.

Para completar deciros que existe una versión coleccionista que incluye además del juego con una caja coleccionista, una miniatura John Deere 7530, un gorro de lana Farming Simulator, video tutoriales de modding, 5 láminas de arte conceptual, 10 pegatinas, 2 posters A2, Farming Simulator 19 Commodore 64 Edition y vehículos utilitarios descargables John Deere.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que Farming Simulator 19 es el gran simulador que ofrece ser. Mucho contenido jugable como grandes cantidades de máquinas, diversos tipos de cosechas, animales de granja, notables mejoras sobre su antecesor como son nuevas marcas, nuevos animales y cultivo, una mejora notable gráfica y un gran mundo para cultivar. Como contras tenemos que el sistema gráfico junto con la iluminación aún se puede trabajar y la falta de un tutorial que nos guíe durante un tiempo.



MÁS TALENTO DE LAS MANOS DE PLAYSTATION

Cuadros, espacios temporales, una ciudad perdidad... esto solo la cubierta del juego que estais por descubir: Nubla 2:M.La ciudad en el centro del mundo

Este juego ha sido desarrollado por el estudio madrileño Gammera Nest; el Área de Educación del Museo Thyssen-Bornemisza, EducaThyssen; y Sony Interactive Entertainment España a través de su programa de apoyo al desarrollo español PlayStation®Talents. Este continúa la aventura de los personajes a partir de cómo se quedaron en El Mundo de Nubla, la primera entrega de esta saga que vio la luz en 2016, el cual vendió más de 30.000 unidades entre el juego y su expansión llegando incluso a ser traducido al inglés,



portugués, francés, alemán, húngaro, japonés, chino y coreano.

Cuenta con unos escenarios basados en el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza y en algunas de sus obras. Estamos ante una experiencia inmersiva en la que podemos vivir de primera mano las sensaciones que transmiten los cuadros, sin ser una mera copia, sino una reinterpretación artística de distintas obras.

El centro del juego se basa en las fronteras, temporales y espaciales, que nos convierten en refugiados en un mundo que ya no es el nuestro. Tenemos que buscar La ciudad en el centro del mundo, el lugar donde podrán devolver la memoria a ese mundo que ahora la ha perdido. Lo difícil de esto es que la ciudad no se encuentra en un lugar físico sino que está más allá de los sueños y el viaje es peligroso.

El juego no te pide que hayas jugado al primero por lo que podremos comenzar con este si es lo que queremos, pero para los que si vienen de probar el anterior encontrarán

GENERO: PLATAFORMAS | PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: SIE ESPAÑA | DESARROLLADORA: GAMMERA NEST/MUSEO THYSSEN

NUBLA 2:M.LA CIUDAD EN EL CENTRO DEL MUNDO

		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.0	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.0	TRADUCCION	7.0

NOTA 7.9



REALIZADO POR ANTONIO FERNANDEZ

varios guiños en el juego que les traerán buenos recuerdos. Durante la aventura nos acompañas los Ismos que curiosamente cada uno será un estilo artístico como el romanticismo o el impresionismo.

El género que ofrece esta muy chulo, cuenta con parte de plataforma y también puzles a la vez que tendremos que coordinarnos con los personajes para que avancen a la vez. Algunas escenas necesitarán que le dediquemos un rato y seamos ágiles para solventar lo que se nos presenta. La gente de Gammera Nest ha sabido encontrar un sistema en el que estemos con ganas de avanzar para descubrir más sin que se nos haga pesado el camino ofreciendo momentos donde la destreza será necesaria para superar el reto y momentos donde el ingenio será el que se tenga que desarrollar.

Para terminar decir que el apartado sonoro del juego será importante y muy bien desarrollado. La banda sonora ha sido creada por Miguel Valladares.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que Nubla 2 es un juego que apunta lejos. Se nota el bajo presupuesto en algunos puntos que a la vez se ve el gran aporte de ingenio por parte del equipo de desarrollo con el cual nos muestra puzles realmente interesantes y una trama muy disfrutable.



PREPARATE PARA PASARLO EN GRANDE CON EL JUEGO OFICIAL DE TU CARA ME SUENA

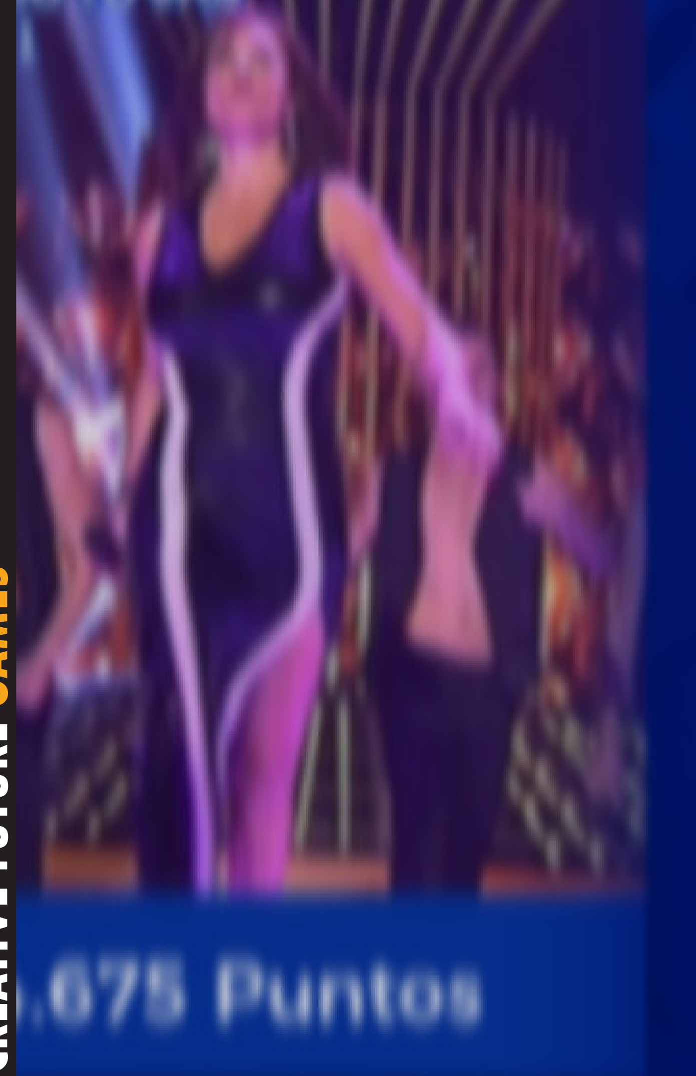
Otro título para nuestra colección 'PlayStation Talents' y en esta ocasión coger los micros porque nos podemos a cantar

do el inventario de recuerdos
De la historia más bonita

Al igual que otros juegos de PlayStation Talents haremos uso de nuestro teléfono o tablet, y como no, estos se convertirán en micrófonos con los cuales podremos interpretar las mejores canciones del show televisivo pudiendo juntarnos hasta ocho jugadores en el modo reto. Si lo prefieres este juego también permite los micrófonos usb que sin duda dan más emoción a la hora de jugar porque siempre mola más teniendo tu micro en mano que un móvil o peor aún, una tableta, aunque siempre es una opción si no tienes micros y/o no quieres gastar más dinero.

Como opciones de juego tenemos la opción de ser un participante del programa en solitario o si lo preferimos interpretar con un amigo unos duetos. Si te quedas corto con dos personas podemos

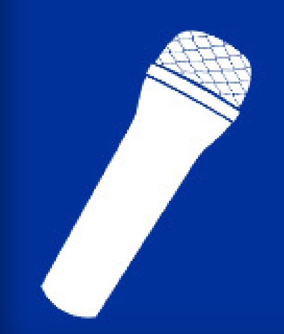






6 ENSAYAR

¡CANTAR!



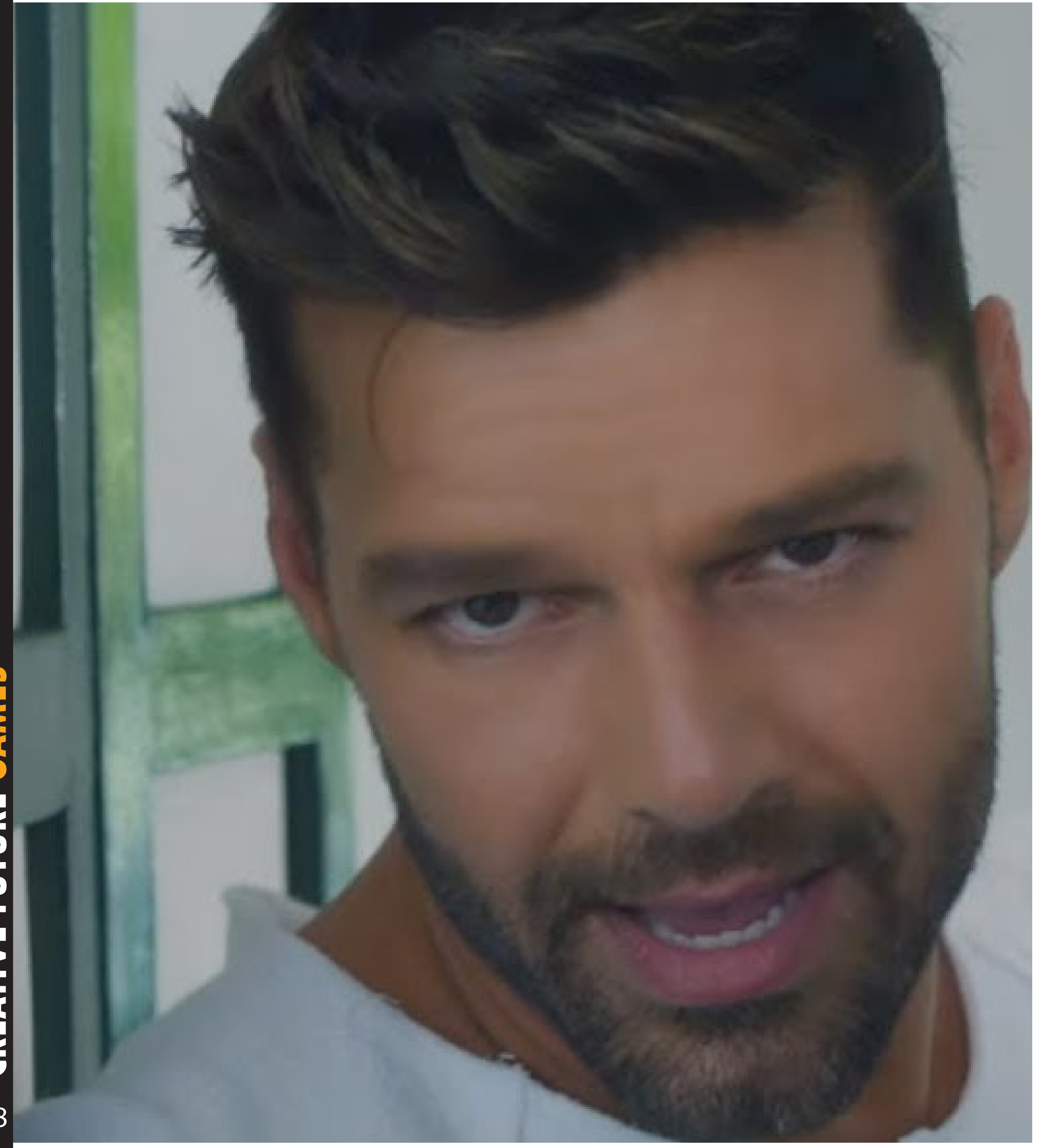
JUGADOR 1
Micrófono USB

repartir hasta ocho personas en dos equipos para ver quien gana.

Tenemos disponibles diecinueve canciones que han sido interpretadas en el famoso programa de Antena 3, con artistas de la talla de Carlos Baute, Marta Sánchez o Miguel Bosé donde tendremos que luchar para conseguir doce puntos.

Este tal vez sea el punto más flojo del juego porque al ser como un concurso más que un juego de karaoke tal cual, se queda muy corto el disponer de tan pocas canciones.

Os ponemos el listado de canciones para que sepais que tendréis que cantar:



ABBA – Dancing Queen

Chenoa – Cuando tú vas

Gloria Trevi – Todos me miran

Lady Gaga – Million Reasons

Loreen – Euphoria

Mario Vaquerizo – Me encanta

Miguel Bosé – Súper Superman

Pablo López – El Patio

Paulina Rubio – Lo haré por ti

Raphael – Escándalo

Ricky Martin – La mordidita

David Summers – Devuélveme a mi chica

Demi Lovato y Luis Fonsi – Échame la culpa

Enrique Salazar y José Salazar – Amigos para siempre

Gente de Zona y Marc Anthony – La Gozadera

Katrina & The Waves – Walking on Sunshine

La Oreja de Van Gogh – Dulce locura

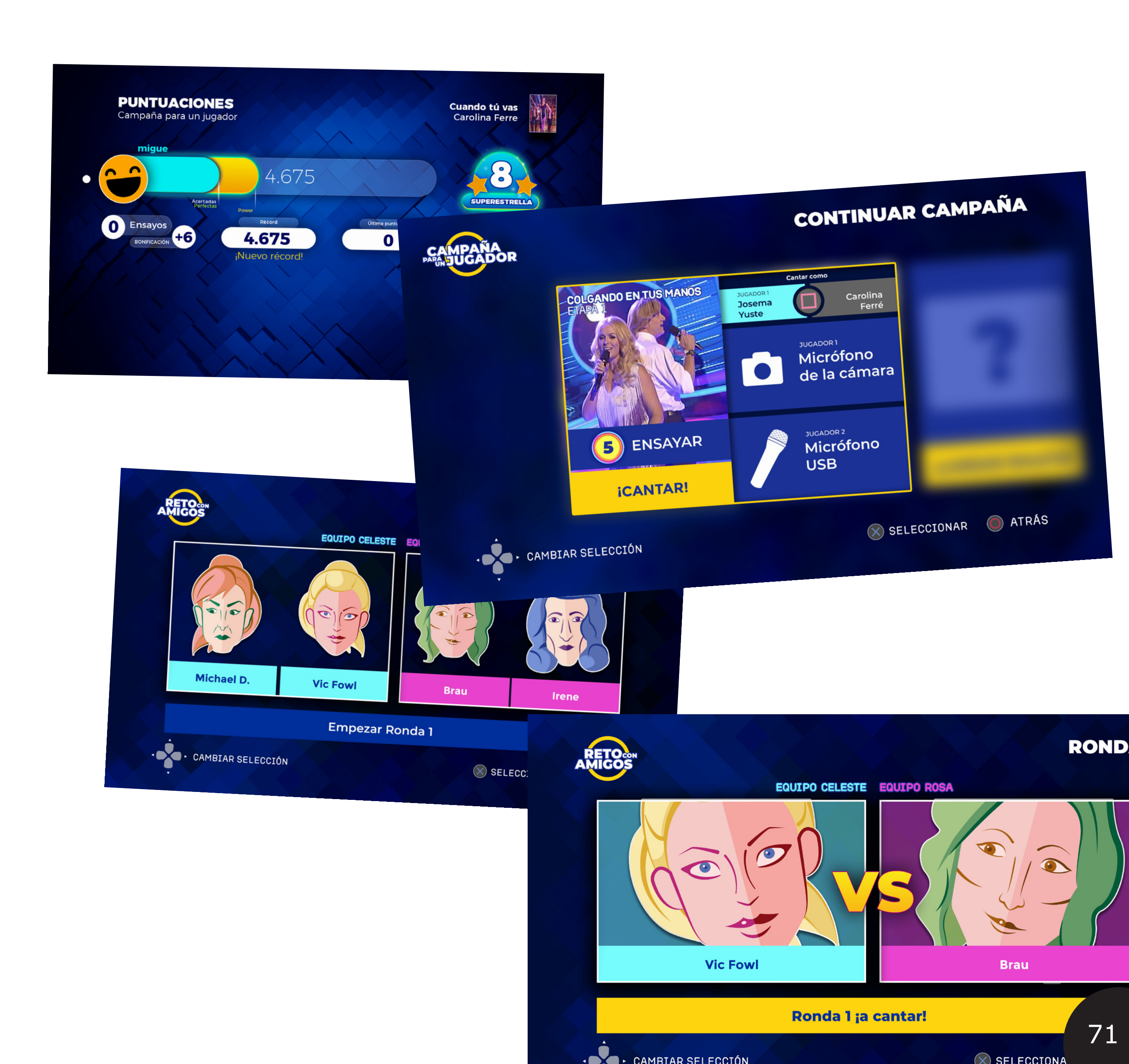
Marta Sánchez y Carlos Baute – Colgando en tus manos

Tina Turner – Proud Mary

Whitney Houston – I wanna dance with somebody

Para terminar tenemos que decir que el juego está completamente en castellano, tanto voces como textos, un detalle por parte del equipo de desarrollo porque últimamente se da preferencia al inglés respecto al castellano en los productos de nuestra tierra, y que mejor que entender el juego al 100% para disfrutarlo y apoyarlo.

Como conclusión podemos decir que Tu Cara Me Suena El videojuego es muy divertido si queremos jugar un rato con los amigos o familiares. Tiene las canciones más famosas del programa televisivo y cuenta con unos menús sencillos pero eficientes. Como contra decir que trae muy poquitas canciones pero a favor que podemos jugar hasta ocho personas a la vez.





VUELVEN LAS EMOCIONANTES BATALLAS DE SOULCALIBUR

Soulcalibur VI no solo cuenta con un modo historia, sino que trae dos modos historia: el modo canónico Crónica de almas y el modo Balanza de armas, más de estilo rol

Este juego vuelve a sus orígenes para mostrarnos de nuevos lo visto el primer juego de la saga. Cuenta con un elenco bestial de personajes entre los que vemos nuevas incorporaciones como Geralt, de la franquicia The Witcher. Lo bueno es que los que ya conocemos se manejan igual que siempre por lo que es recomendable empezar con ellos para cogerle ritmo al juego y más adelante pasarnos a probar los jugadores añadidos en esta última entrega.

En el primer modo de juego, Crónica de Almas, vivimos la historia de Kilik donde además tendremos a otro montón de personaje, cada uno con su historia propia. En el segundo modo historia nos divertiremos mucho porque contamos con el toque rolero que se ha añadido. Crearemos nuestro propio personaje y le iremos subiendo los niveles mientras encontramos nuevas armas y dinero. Aplaudimos en este modo las misiones secundarias y la opción de reclutar mercenarios por lo que el juego se anima mucho. También la duración es enmarcable ya que





cuenta con más de una docena de horas e incluso llega a ser rejugable. Un pequeño problema en este modo sería que tiene demasiadas escenas de diálogo y a medio plazo acaban cansando porque buscamos subir el personaje.

Si hablamos de jugabilidad podemos decir que estamos ante un juego de lucha donde combatiremos en épicas batallas de uno contra uno. Como no, no podía faltar el modo Arcade entre otros, con el cual podremos combatir con quien queramos y los modos para jugar online. Seguro que muchos os estaréis preguntando que tal va el online porque al final es donde le metemos más horas y tenemos historia de lo mal que van en algunos juegos, pues en Soulcalibur VI no tendréis que preocuparos por ello porque va de lujo. No hemos experimentado lag y encima la búsqueda de partidas es muy rápida con lo que contamos con una experiencia placentera y sin pausas, ¿Se puede pedir algo más?

La mecánica de juego no la vamos a explicar porque tenemos botones de ataque con puños y piernas y mucha combinaciones de ellos. Para saber como funcionan lo mejor es ir usando los tutoriales que trae el propio juego ya que cada personaje es una historia y tiene una gran profundidad de juego. Solo deciros que estas todos bas-





GENERO: LUCHA | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO | DESARROLLADORA: BANDAI NAMCO

16 www.pegi.info

NOTA 8.8

SOULCALIBUR VI

GRAFICOS	8.7	TRAYECTORIA	8.6
JUGABILIDAD	9.4	MUSICA	8.0
		TRADUCCION	8.2

REALIZADO POR RAMON GOMEZ

tante equilibrados y que disponemos de jugadores para todos los estilos de juego. Soulcalibur VI da la posibilidad de jugar a todos, de iniciarnos sin problema pero si queremos ser buenos y exprimir bien el juego tenemos que currarnoslo mucho, el juego está pensado para que tengamos que dedicar muchas horas para poder dominarlo.

El nivel de detalle del juego viene con sensaciones encontradas porque por un lado cuenta con un gran trabajo artístico con unas animaciones de escándalo pero con una profundidad algo superficial. No vamos a tener problemas en jugarlo, ni mucho menos hará daño a la vista el juego pero ya que cuenta con una jugabilidad tan buena y con un online sin queja alguna hubiera preferido un apartado más trabajado.

CONCLUSIÓN

Soul Calibur VI es una apuesta segura si quieres un juego de lucha. Podrás disfrutar de un modo online muy bueno, un elenco de personajes a la altura del juego, varios modos de juegos offline y por supuesto un gran abanico de ataques repartidos en cada luchador. Como contra podemos decir que el apartado gráfico flojea en algunos aspectos y que tal vez menos texto y más pelea en el modo historia no haría mal al juego.



UNA SAGA QUE CRECE Y CRECE EN CONTENIDO Y PERSONAJES

Como siempre la saga Warriors Orochi 4 no defrauda en lo referente a cantidad de personajes. Cuenta con ciento setenta personajes jugables de los cuales ciento sesenta y cinco regresan de todos los universos de Dynasty warriors, Samurai Warriors y Warriors Orochi

Seguir la historia no será para los flojos porque es posible que solo si eres un seguidor acérrimo del género conseguir mantenerte firme durante las horas que nos ofrece el juego de texto para conocer la historia completa. Ambientado en un mundo al borde del caos, los héroes de todo el período de los Estados Guerreros de Japón y la era de los Tres Reinos de China derrotaron con éxito al malvado Orochi y pusieron fin a su reinado. Tras superar su desesperada lucha por salvar el mundo, nuestros héroes regresan a sus respectivas épocas, o eso creen. Estos dos mundos, unidos por una entidad desconocida, se ven amenazados de nuevo y los héroes deberán hallar la manera de recuperarlos y regresar a sus respectivos hogares. A medida que comienzan a descubrir el misterio que rodea su llegada a estas nuevas tierras, sus descubrimientos los llevan a una deidad: Zeus, el dios supremo entre los diose, el cual se ha entrometido en el reino humano para crear su propio mundo paralelo. Los héroes aprenden que para solucionar esta misteriosa situación y regresar a su hogar,





deben encontrar ocho Brazaletes Uroboros, pero algunas personas descubren que estos brazaletes poseen un gran poder y deciden usarlos en su propio beneficio.

Avanzar no será un gran problema porque machacando botones iremos avanzan rápido y sin muchos problemas con la excepción de los oficiales que nos encontremos en el camino. Todo esto no se complementará con las misiones que se nos irán marcando en los enrevesados escenarios.

En lo que respecta a la jugabilidad, nos encontramos con una renovada acción de batalla uno contra miles. El sistema de combate si quitamos la magia no será muy distinto del visto hasta ahora por lo que conseguirá que los que vienen de jugar a anteriores juegos no tengan dificultad para pillar el ritmo rápido. Aunque suene a poco, este añadido hace que el juego sea más entretenido y que todo sea más loco. El cambio le ha sentado muy bien al juego.

Miles de enemigos cubrirán la pantalla en todo momento pero ahora los personajes podrán lanzar poderosos hechizos mágicos para eliminarlos. Esto que parece tan simple lo cambia todo, gracias a ello podemos aniquilar a más enemigos que nunca. Estos nuevos poderes provienen del arte-



facto más divino de los dioses; los Tesoros Sagrados. En esta versión distorsionada y fusionada de sus mundos, todos los guerreros reciben inesperadamente un tesoro sagrado que alimenta sus ataques de hechizos. Junto al legado de sus movimientos y sus ataques especiales, ahora pueden lanzar hechizos a distancia y dirigidos o, incluso, combinar sus poderes con los de un aliado para obtener golpes realmente devastadores gracias al regreso del juego online y cooperativo local. El armamento que podemos obtener es de lo más variado y cuenta con muchas mejoras que hacen Warriors Orochi 4 de lo más atractivo.

Será muy interesante fortalecer los Vínculos entre los personajes para mejorar sus habilidades cuando trabajan en equipo y desbloquear los eventos entre ellos, permitiendo también descubrir más detalles acerca de sus verdaderos motivos en este mundo paralelo.

Entre los nuevas incorporaciones nos encontramos con Perseo, el héroe del Olimpo e hijo semidios de Zeus que al enterarse de que su padre se está entrometiendo en el mundo de los humanos decide alzarse para luchar junto a ellos; Athena, la sabia y poderosa diosa de la sabiduría que al conocer los planes de Perseo desciende a la tierra para capturarle; Ares, el dios de la guerra que lucha apasionadamente para cumplir con sus propias convicciones ; el soberano de Asgard, Odín, también se une a la refriega utilizando su Gungnir, una lanza única que invoca espadas mágicas en su punta para convertirse en una poderosa taladradora



GENERO: HACK-AND-SLASH	PLATAFORMA: PS4, XB1, PC, SWITCH
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: OMEGA FORCE

12 www.pegi.info

NOTA 8.1

WARRIORS OROCHI 4	HISTORIA 8.6
GRAFICOS 8.0	MUSICA 8.2
JUGABILIDAD 8.6	TRADUCCION 4.3

REALIZADO POR RAMON GOMEZ

que pueda eliminar rápidamente a todo aquél que se interponga en su camino.; y por supuesto el padre del panteón griego: Zeus.

Un modo para entretenerse un rato y echar unos buenos piques es el modo competitivo donde podemos jugar hasta seis personas en equipos de tres. La misión será fácil y con poco argumento pero ver cómo derrotamos a nuestros amigos o como nos cabreamos cuando nos quitan una base son momentos que valen la pena. No penseis que esto queda aquí porque además podemos jugar a un cooperativo local con pantalla partida para echar esas risas desde nuestra casa.

Como casi todos los juegos de la saga, por no decir todos, llega con voces y textos en inglés y audio tambien en japones, nada de castellano por lo que o practicas tu inglés o aprender Japonés, no es mala idea ¿no?

CONCLUSIÓN

Concluimos diciendo que Warriors Orochi 4 cumple con todo lo que podemos esperar de un juego de esta saga: muchos enemigos en pantalla, matanzas a diestro y siniestro, una historia profunda, muchas armas y habilidades pero además contamos con modo online, modo cooperativo local, la inclusión de la magia como nuevo flanco de ataque pero como siempre todo el inglés y japonés, nada de español.



AL ESTRELLAZO CON ESTA NUEVA EXPANSIÓN PARA UNO DE LOS SIMULADORES MÁS LONGEVOS

The Sims 4 A trabajar, Los Sims 4 ¿Quedamos?, The Sims 4 Urbanitas, Los Sims 4 Perros y Gatos Y Los Sims 4 y Las Cuatro Estaciones y ahora llega la expansión con más salero, Los Sims 4 ¡Rumbo a la fama!



En otras ocasiones os hemos recordado que traía cada expansión para recordaros la trayectoria del juego pero son tantas ya que nos pasaríamos demasiadas páginas hablando de ello por lo que nos vamos a centrar solamente en lo nuevo que añade esta expansión al juego. Recordaros también que esta expansión por separado no funciona, necesitamos el juego LOS SIMS 4 y todas las expansiones para jugar.

Como venimos acostumbrados a estas expansiones, siempre se nos ofrece nuevo e interesante contenido. Generalizando un poco podemos resumir que siguiendo la línea de otras expansiones nos encontramos con una nueva ciudad, nuevos contenidos para las casas, mas ropas para nuestros amigos del juego, y por supuesto tres profesiones, todo ello centrado en una nueva temática que esta vez es el "famoseo". También estamos viendo una tendencia que juega con la fibra sensible de los seguidores de la saga y es que muchas de estas expansiones, expansiones para The Sims 4, beben de otra expansión de las sagas anteriores, e incluso en ocasiones, son una mezclas de varias. ¿Esto es bueno o malo? Pues ni uno ni otro, vamos



a comprarlas igualmente porque queremos tener más contenido para nuestro juego pero si además ya nos suena de otros juegos de la saga seguro que nos vendrá bien para recordar viejos tiempos.

El nuevo mundo nos vamos a codear con las estrellas siendo un famoso en Del Sol Valley. Esta es una ciudad llena de sueños para los Sims que persiguen la fama y la fortuna. Desde los modestos hogares en Mirage Park hasta las opulentas mansiones en las colinas de The Pinnacles.

Ser famosos será todo un reto en esta expansión, aunque por fin se nos brinda la oportunidad de hacer realidad nuestros sueños de ser una celebridad de primera y probar la vida del estrellato con la nueva carrera de actor, o ganar fama mundial con la profesión de chef o músico.

Pero aún hay más, podemos ser famosos en las redes sociales. Podemos llegar muy lejos siendo un influencer de streamings con un nuevo estudio de grabación de vídeo o ganar fama internacional en cualquier profesión que elijas.

Ser famoso nos abrirá muchas puertas, y nunca mejor dicho porque conforme consigamos más puntos de fama más zonas tendremos disponibles para visitar. Pero

GENERO: SIMULADOR	PLATAFORMA: LOS SIMS 4 ¡RUMBO A LA FAMA!
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS	DESARROLLADORA: ELECTRONIC ARTS

12 www.pegi.info

NOTA 8.4

LOS SIMS 4 ¡RUMBO A LA FAMA!		TRAYECTORIA	8.4
GRAFICOS	8.9	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.3	TRADUCCION	9.0



REALIZADO POR CRISTINA USERO

como toda vida de famoso, el juego no solo nos mostrará la parte buena de ser famosos sino que también tendremos malos momentos e incluso sufrir una depresión si no llegamos a conseguir el estrellato.

Las profesiones como hemos dicho son tres: Actor, chef o músico. Podremos hacernos un hueco en el show business con un papel en una serie de televisión, apareciendo en anuncios o siendo protagonista de un auténtico taquillazo. Para llegar lejos tenemos que buscarnos una agencia e ir haciendo casting, los cuales nos pedirán una serie de requisitos que deberemos ir mejorando para acceder a estos y así conseguir la fama.

Como contenido contamos con ropa de alta costura para dar la nota en las fiestas VIP. Con muchos extras para las casas que serán más glamurosas y lujosas convirtiéndose en verdaderas mansiones. Tendremos hasta muebles ¡Bañados en oro!

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que estamos ante una expansión que cumple con los esperado. Más contenido y cientos de horas para el gran mundo que cubre Los Sims 4. Nuevas profesiones, muchos contenido para las casas y ropas de moda, todo acorde con la nueva temática que nos ofrece.



MELBITS WORLD, GANADOR DE LA IV EDICIÓN DE LOS PREMIOS PLAYSTATION

Son muchos ya los juegos que hemos visto llegar con esta gran iniciativa de Playstation. Hemos visto títulos muy interesantes como Petoons Party, HIVE Altenum Wars, Rascal Revolt, Deiland y Flynn & Freckles, Saber es Poder: Generaciones, Chimparty, Just Deal With It y Word-Hunters, muchos de los cuales podéis encontrar todos los análisis en anteriores números de Creative Future Games..

Melbits World es un juego de puzles y plataformas donde tenemos como objetivo mantener el buen rollo y la energía positiva para que internet siga funcionando correctamente. Contaremos para ello con la ayuda de los Melbits, los cuales deberán superar obstáculos, recolectar semillas y evitar a los temidos virus, la mayor amenaza que habita en internet.

Los Melbits son muy característicos y hay una gran variedad de ellos contamos encima con la posibilidad de personalizarlos con muchos accesorios como gafas o sombreros.

Trae una variedad de escenarios coloridos y locos, muy acorde con





sus peculiares habitantes, llenos de retos que superar. Tiene cinco mundos y más de una treintena de niveles para jugar. Durante estos tenemos que salvar a nuestros amigos e ir avanzando con nuestros objetivo principal.

El funcionamiento es sencillo y seguro que os recordará sobre todo a algunos juegos clásicos. Nosotros no manejados a los pequeños Melbits sino que actuamos sobre el escenario accionando diferentes mecanismos para que estos pasen por un sitio u otro.

Cuenta con un cooperativo de hasta cuatro jugadores en el cual deberemos recoger y guiar a estas pequeñas criaturas a través de trampas, plataformas y obstáculos usando nuestros dispositivos móviles. Será muy divertido a la vez que desafiante donde deberemos superar los diferentes

niveles sin caernos al abismo digital o sin ser atrapados por los virus a la vez que hacemos lo posible porque el mayor número de Melbits superen estas pruebas.

Jugar con amigos aumenta la diversión que ofrece el juego porque debemos repartirnos el trabajo y colaborar para perder al mínimo número de Melbits. Todo esto se resume en grandes momentos de diversión y entretenimiento porque el juego gano muchisimo cuando somos más de una persona jugando. Ya os aviso que cuantos más seais mejor lo pasareis.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que Melbits World es un juego sencillo ideal para echar un rato en familia o con amigos haciendo uso sobre todo de nuestros smartphones con lo que el mando tomará un papel secundario. Cuenta con una jugabilidad fácil de entender y con pocas opciones a la hora de jugar pero gracias a su cooperativo y la posibilidad de personalizar los Melbits, nos reiremos un montón jugando.



CONVIÉRTETE EN UN AUTÉNTICO YOUTUBER ELIGIENDO UNO DE LOS TRES CAMINOS POSIBLES: COCINA, MÚSICA O VIDEOJUEGOS

Gracias a Raiser Games y U-Play Online llega el simulador Youtubers Life OMG!, un juego donde nos convertiremos en Youtuber. Tras triunfar en PC el juego llega a las consolas de sobremesa



Todo comenzará con un customizador inicial donde crearemos nuestro personaje, dedicarle un rato a esto porque estáis creando ¡un futuro famoso!

El juego ya salio para PC y ahora estamos probando la versión para consola así que vamos a ver que trae esta versión respecto a la versión de pc. Contamos con unas cuantas mejoras como nuevas tarjetas, imágenes y expresiones para personalizar tus vídeos, ahora los os suscriptores desean vincularse con el contenido del canal, la publicación en las redes sociales y las apariciones públicas, nuevos repartidos de misiones, una conexión más profunda con los seguidores, nuevos comentarios que que otorgan bonificaciones y conocimientos sobre los suscriptores, más control sobre los colaboradores, rediseñada la información que se muestra en pantall, un mejor sistema de tareas y una economía más equilibrada.

Como gran parte de los youtuber actuales, nos sentaremos frente a nuestro Setup en casa de nuestros padres y comenzaremos nuestras andadas subiendo un video, consiguiendo nuevos primeros likes y aumentando poco a poco el número de vistas. Será muy importante editar los videos que subimos porque de ello dependerá que consigamos suscriptores para nuestro canal. Lo de subir videos mola porque es, vamos a decir, el gordo del trabajo de los Youtuber pero en este juego aunque supuestamen-



te lo es, en verdad no podemos hacer gran cosa en la edición de estos. Contaremos con una serie de variables que moveremos según nos apetezca y listo, a esperar que se suba el video. Este tiempo por lo menos está bien aprovechado porque lo usaremos para subir algunas características que hayan bajado, por ejemplo, para dormir, comer o estudiar un rato.

Tenemos claro que vamos a ser Youtuber, pero ¿De qué va a ser nuestro canal? Videojuegos, música o cocina. Si decidimos ir por los videojuegos tendremos que subir gameplays, reviews, speed runs e incluso guías; para ello tendremos que conseguir todas las consolas donde jugar a nuestros juegos favoritos ; si nos gusta más la música tendremos que aprender y tocar diferentes instrumentos dentro del gran abanico de géneros musicales; y como tercera opción tenemos nuestro Canal de Cocina donde crearemos nuevos y exóticos platos de diferentes gastronomías de todo el mundo con lo que podremos subir consejos, tutoriales y platos conjuntos siendo el mejor chef de la red. En este punto podemos decir que son muy distintos los tres modos a elegir pudiendo crear partidas totalmente distin-



tas pero tal vez en algún punto del juego crear un cruce de canales o ampliar alguno de ellos a otra temática de manera que si durante el juego queremos irnos a otra rama o incluso centrarnos más en un tema dentro de la temática como por ejemplo los shooter en el Canal de Videojuego o expertos en comida asiática en el Canal de Cocina.

Aunque tenemos cama donde dormir no contamos con comida o dinero para vivir por lo que deberemos ir monetizando todo lo que publicamos, sumando a ellos las firmas con redes exclusiva. Con este dinero podremos con el tiempo salir de casa de nuestros padres para comprar una casa e incluso disponer de una enorme mansión. Todo será importante pero estar en las redes sociales ayudará con nuestro futuro, no perdáis la oportunidad de contar vuestra vida a través de ellas todos los días.

Youtubers Life OMG Edition fomenta mucho que cuidemos de nuestra persona porque sin comer, estudiar o dormir no somos nadie ni podremos dedicarnos a este futuro trabajo que tanto nos gusta. Tendremos que ser buenos estudiantes si queremos ser un youtuber, y tendremos que hacer un mínimo de horas de sueño, sin dejar de lado las comidas. Todo esto está muy bien pensado porque consigue ese toque de simulador social que busca ser gracias a complementar las necesidades vitales con nuestras necesidades en el Canal. No nos olvidemos de



que también nos obligarán a salir de la habitación, ya sea para acudir a un evento, ir al cine o cualquier otro lugar pero siempre en la vidad Real. En lo referente al apartado que nos toca en el Canal, subir los videos también tendrá su tiempo, y eso estará controlado por una barra que nos avisará si estamos tardando mucho en subir el siguiente. Lo mismo ocurre con las redes sociales, si queremos ser famoso, o al menos ir escalando en el mundo del famoseo digital no podemos abandonar las redes sociales mucho tiempo.

El juego fomenta también que te juntes con otras personas, ya sean fans, amistades o familia. Cuando salgamos a la calle llega el momento de interactuar con la gente.

En estos momentos aprovecharemos para hacer amigos e incluso algo más si es lo que buscamos. Para ello habrá que estar atento a los intereses de cada personaje y en ese punto es prácticamente hablar con ellos de los que les mola. No habrá tabus en el juego y las relaciones del mismo sexo están permitidas así que tú eliges qué y con quien buscan algo.

Un punto que hace que el juego floje es la repetición. Una vez hemos probado un poco de cada cosa lo seguiremos probando y así hasta aburrirnos porque más allá del objetivo de conseguir dinero para cambiarnos de casa y comprar comida no tendremos ningún aliciente extra. Si es cierto que durante unas horas lo pasamos bien

GENERO: SIMULADOR
PLATAFORMA: PS4, XB1, SWITCH
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: U-PLAY ONLINE / RAISER

YOUTUBERS LIFE OMG!	TRAYECTORIA 7.0
GRAFICOS 6.8	MUSICA 6.7
JUGABILIDAD 7.5	TRADUCCION 8.0

3 www.pegi.info

NOTA 7.2



REALIZADO POR ISA GARCIA

pero es un juego de medio recorrido. Una vez pasemos por la calle y conozcamos gente estos también nos irán a buscar en casa para pisar la calle con lo que es otra oportunidad de salir fuera y desconectar.

Gráficamente el juego está entre los normalitos. No llega a desentonar en este apartado pero no será un juego recordable por ello. Sinceramente el juego tampoco necesita más de lo que ofrece ya que la experiencia de vida-youtuber la cumple y es lo que se busca.

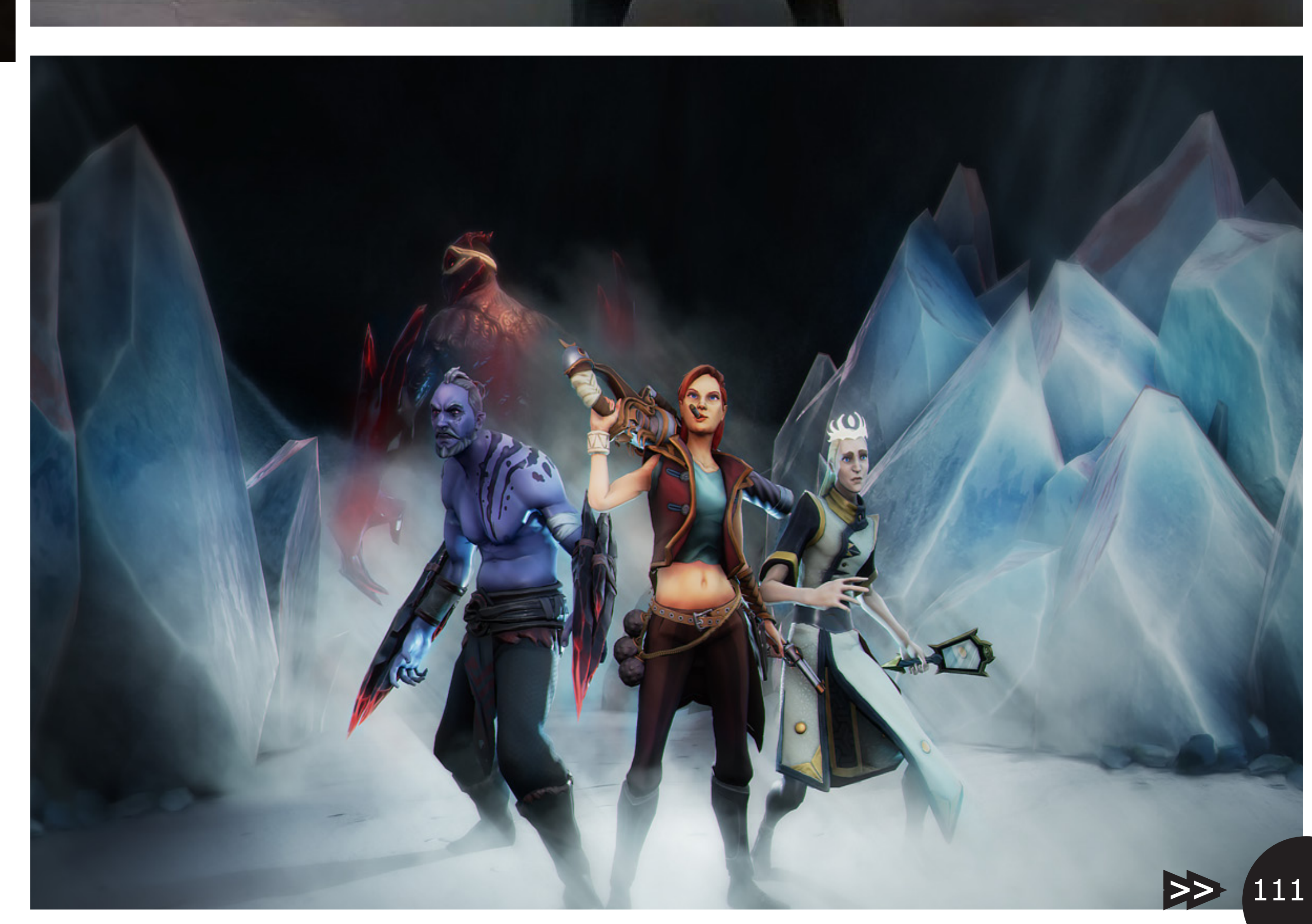
Como contrapunto final podemos decir que no nos ha gustado nada los excesivos tiempos de carga. Para casi cualquier acción tenemos que esperar un tiempo que a corto plazo se hace pesado. Es incompresible que siempre que decimos hacer una acción haya que esperar a que ejecute movimiento repetitivos que no nos dicen nada.

CONCLUSIÓN

Como conclusión final podemos decir que Youtubers Life OMG! muestra lo que ofrece. El juego nos da una experiencia muy cercana a ser un youtuber viviendo desde los duros inicios hasta convertirse en famoso, para ello tendremos además que cuidar de nuestra salud, formarnos y sobre todo interactuar con la gente normal. Queda un poco flojo el apartado visual, la variedad de opciones a realizar y unos tiempos de carga excesivos.







OTRO JUEGO DE NUESTRA TIERRA, ESTA VEZ LLEGA DE LAS MANOS DEL ESTUDIO COVEN ARTS

Playstation Talents sigue trayendo muchos y buenos juegos al mercado, son muchos los juegos que ya hemos nombrado y de los cuales hemos hablado en esta revista, y no podíamos dejar escapar la posibilidad de hablar sobre Inglorious.

Dentro del género en el que se mueve este juego no tenemos demasiados que lleguen, al menos de momento, de Playstation Talents. Este es un juego de exploración



de mazmorras competitivo indirecto, vamos que no solo es una gran iniciativa sino que fomenta la rivalidad entre jugadores, un verdadero pique para los más competitivos. La idea que nos trae el juego es muy buena, aunque parece que es un mundo ya explotado se mete en este mundo con su propio estilo y sin duda nos hará pasar unos buenos ratos de juego.

Lucharemos en el multijugador en una carrera por ser el que más enemigos elimina y por ser el primero en derrotar al jefe final. Aunque sí es cierto que Inglorious cuenta con un modo para un solo jugador, en el cual tendremos que conquistar los núcleos del mapa y defenderlo de las hordas de enemigos. Ya os aviso que conquistarlos será mucho más sencillo que mantenerlos en nuestro poder. Lo bueno de conseguir estos puntos que es nos ayudarán con soldados e incluso pueden ser mejorar para que aguanten más en nuestro poder. ¿Ya está? ¿Solo conseguir los núcleos? No, tambien contamos con otro problema, si es que tan solo se nos dan cinco minutos para conseguirlos todos. Enemigos tendremos muchos, no penseis que todo será pequeños ataques o oleadas de enemigos fácil de tratar porque tendréis que currárselo si querer conseguir la victoria.

Dentro de la variedad contamos



con cuatro campeones con habilidades distintas.Cada uno es distinto al anterior, todos con sus propias cosas y está muy bien pero cuando hemos jugado un rato echamos en falta más variedad, solo cuatro jugadores con el gran elenco con el que cuentan últimamente los videojuegos nos parece algo flojo. Quizás con el tiempo si el juego crece en comunidad nos sorprendan con más contenido. A su favor tengo que decir que han optado por un número reducida, cuatro como hemos dicho antes, pero cada uno tiene un gran trasfondo y su estilo muy bien marcado algo que no es tan fácil de ver en muchos juegos.

Hablando de jugabilidad con encontramos con ataques básicos más uno más fuerte. Estos tendremos que esperar el un tiempo para volver a usarlos cada vez que los apliquemos y ahí es donde parte de la estrategia tendrá que entrar en juego.

En lo referente al apartado gráfico el juego flojea un poco, tiene un buen estilo pero con poca profundidad llegó a ser bastante sencillo. Am, por cierto, hemos dicho que se puede jugar contra amigos pero eso si, desde la misma consola ya que el multijugador es local. ¿Acertado? Seguramente no sea lo más deseado porque siempre nos gusta jugar contra gente que no tenemos cerca, aunque sean amigos nuestros, pero es una buena excusas para jugar en casa a pantalla partida. El juego no es demasiado cargado de contenido ni de opciones pero cuenta con las necesarias para pasar un buen rato con amigos. En es modo tenemos tres rondas donde irán llegando oleadas de enemigos para concluir con una parte final en la que tenemos que enfrentarnos a la araña gigante Sabanuyah. Las rondas más bien serán para prepararnos para este apoteósico final en el cual se decidirá quién es el mejor.

Un problema que trae este juego es que es de corta trayectoria. Partidas y partidas sin final pero sin premio. Podemos jugar todo lo que queramos y mejorar nuestra técnica pero se acabó, el juego no ofrece nada más allá de felicitarnos por nuestras victorias. Tal vez, un ranking general o algún tipo de premios haría que siguiéramos jugando más allá de unas cuantas horas.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que Inglorious es un juego interesante que cuenta con estilo propio dentro del género pero que se queda corto en contenido, pocos jugadores y una vez aprendes a ganar ya no hay nada que te ate a seguir jugando. Por otro lado tenemos jugadores con un buen lore, con características bien diferenciadas y un modo competitivo local bastante entretenido.



En 11-11: Memories Retold viviremos la experiencia desde ambos bandos de un evento histórico complejo, tanto en el frente como en la retaguardia, en un juego de guerra que clama por la paz, inspirada en hechos reales

11-11: Memories Retold narra una historia de la Primera Guerra Mundial vista desde ambos bandos ahora que va a conmemorarse el centenario del armisticio. Este hace lo posible por mostrar algo distinto en la guerra, busca una luz en la oscuridad para mostrarnos como dos desconocidos entablan una amistad. Entre los personajes que formarán esta historia tenemos a Kurt, un soldado alemán, un padre en el frente de batalla, al cual se alistó para buscar a su hijo desaparecido en combate; y a Harry, un canadiense, que ha llegado al frente como fotógrafo y que acabará descubriendo la dura realidad de la guerra en primera línea. Ya hemos nombrado los personajes, pero ¿Como han llegado hasta allí? Estamos en 1916, y Kurt, que trabajaba en una fábrica de dirigibles, decide ir en busca de su hijo, el cual ha desaparecido en la guerra. Harry en cambio es moti-



vado por algo más romántico y que quiere mostrar grandes fotografías a Julia, por ello decide cruzar el charco para ir a esta guerra.

La duración de la historia es cortita ya que es raro que lleguéis a las ocho horas incluso haciendo un recorrido lento en los distintos escenarios.

Para disfrutar del juego tendremos que sentir la historia como nuestra porque es el gran fuerte del juego aunque no queda atrás el gran estilo que usa para su apartado gráfico y una banda sonora de película. No se busca que usemos la violencia para vivir esta historia, ya que los personajes no son soldados y no quieren recurrir a ella, por lo que más bien iremos avanzado a la vez que resolvemos problemas que se nos plantean por el camino cómo reparar una radio.



GENERO: AVENTURA GRÁFICA	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO	DESARROLLADORA: AARDMAN ANIMATIONS

11-11: MEMORIES RETOLD

NOTA 8.2

		HISTORIA	8.3
GRAFICOS	8.8	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	7.9	TRADUCCION	6.5

REALIZADO POR ISA GARCIA

En lo referente al apartado gráfico, tenemos una innovadora técnica artística que crea personajes jugables como si estuvieran dentro de una pintura. Sería difícil no entrar en detalles en este apartado y es que estamos ante un gran trabajo. Todo lo que vemos en pantalla simulará perfectamente un cuadro realizado con pinceladas. A primera vista nos puede resultar chocante e incluso extraño pero con poco que avancemos en el juego os daréis cuenta que este estilo le va al dedillo al juego, es perfecto y va en perfecta sincronía con su emotiva historia.

Llega subtitulado al castellano con los audios en inglés que aunque lo hubiéramos preferido en castellano es cierto que no hay problema para él seguir el juego por su ritmo tranquilo.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que 11-11: Memories Retold no solo es una aventura gráfica sino que es una experiencia jugable placentera. Aunque está basada en la guerra y nos encontramos con muchos momentos duros, el juego busca mostrarnos una parte dulce extraída de esta guerra, como el amor puede con todo. Cuenta con estilo gráfico único, y una banda sonora de escándalo, tal vez se nos queda un poco corto y resulta bastante sencillo superar los retos que se nos plantean.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
DEVIL MAY CRY 5
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
TOM CLANCY'S THE DIVISION 2
#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE FUTURE GAMES
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN
You Tube
g+